Manual de instrucciones

TABLET EDUCATIVO MULTIMEDIA

Storio®

Queridos padres:

En **VTech®** sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech®** incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Presentamos **Storio®**, un tablet educativo multimedia para que, con divertidas historias y entretenidas animaciones, se adentren en el mundo de la lectura sin perder el interés por el juego. Gran variedad de títulos para formar una interesante colección de libros electrónicos educativos.

INTRODUCCIÓN

Sigue a Alex, Marty, Melman y Gloria en una loca aventura viajando con el circo por Europa para conseguir volver a su hogar en New York.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- 1 cartucho de juegos: Madagascar 3. De marcha por Europa.
- 1 manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Paso 1: Insertar el cartucho

Inserta el cartucho dentro de la ranura de la unidad, tal como se muestra en la imagen de abajo.

Paso 2: Seleccionar el icono del juego

En el menú principal toca la imagen del libro para entrar en el cartucho.

Paso 3: Elegir a qué jugar

Hay cinco áreas de juego: **Lee la historia, Hora del juego, Minijuegos, Diverdiccionario y Sala de recuerdos.**

Lee la historia: Lee y escucha la historia al mismo tiempo mientras ves divertidas animaciones.

Hora del juego: Cuatro juegos para aprender cosas nuevas con tus personajes favoritos.

Minijuegos: Los encontrarás en las páginas de la historia. Para jugar a ellos deberás primero leer y escuchar toda la historia.

Diverdiccionario: Conoce a los personajes de la historia y el significado de nuevas palabras.

Sala de recuerdos: Según vayas completando juegos irás desbloqueando carteles sobre actuaciones pasadas de los personajes de Madagascar en el circo.

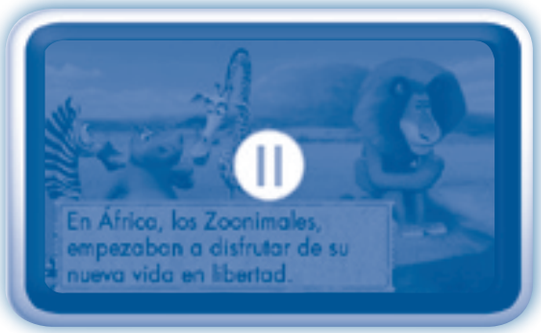
Toca el icono de **Preferencias** para jugar con o sin música de fondo y para resaltar o no el vocabulario en la historia.

ACTIVIDADES

Lee la historia

Puedes leer la historia de 2 formas diferentes. Seleccionando cualquier página para empezar a leer o tocando Marcapáginas y así empezar a leer la historia por la página marcada. Si no has marcado ninguna página, el icono de Marcapáginas no estará marcado. Puedes tocar en el icono de Cómo jugar para aprender más sobre el juego.

Pulsa el botón rojo o toca en cualquier parte de la pantalla para parar la reprodución de la historia o para entrar en Juego libre. Cuando la narración de la historia haya acabado entrarás directamente en Juego libre.



Para continuarla pulsa de nuevo el botón rojo .

Juego libre

Cuando la historia de cada página acabe o se pare, el programa entrará automáticamente en modo **Juego Libre**. En este modo puedes tocar las palabras para oírlas y así leer la historia a tu ritmo, tocar las palabras marcadas en otro color para aprender algo sobre ellas y tocar las imágenes para ver divertidas animaciones y oír diferentes frases. Si no hay ningún tipo de actividad durante unos segundos, la historia continuará en la página siguiente.Toca para jugar a algún **Minijuego**.

Nota: para jugar a los **Minijuegos**, primero tendrás que leer la historia completa.

Hora del juego

¡4 juegos para aprender muchas cosas con tus personajes favoritos! El juego “¿Te acuerdas?” es común en todos los cartuchos y ayuda a mejorar la comprensión lectora. Los otros 3 juegos son específicos de cada cartucho y están adaptados al currículo escolar. Elige el juego que prefieras y diviértete sin parar.

Escucha atentamente las instrucciones y preguntas, luego toca una palabra, una imagen o pulsa alguna letra o número en el teclado para responder.

¿Te acuerdas?

Plan de huida

El espectáculo de Stefano

Antónimos divertidos

Contenido educativo

Actividad	Contenido educativo
¿Te acuerdas?	Comprensión lectora
Plan de huida	Números ordinales y vocabulario
El espectáculo de Stefano	Deletreo
Antónimos divertidos	Antónimos

Diverdiccionario

El **Diverdiccionario** comprende una lista de palabras ordenadas alfabéticamente. Podrás aprender su significado y descubrir nuevas cosas sobre los personajes de la historia. Las definiciones vienen acompañadas con animaciones y sonidos, y algunas de ellas tienen preguntas para reforzar lo aprendido.

Algunas definiciones llevan a otra pantalla donde se hace una pregunta que ayudará a reforzar el aprendizaje.

Minijuegos

Una vez que hayas leído toda la historia podrás jugar a estos minijuegos. Toca el icono en el menú principal o este icono cuando aparezca en las páginas determinadas.

Sala de recuerdos

Colecciona los carteles de las representaciones de los animales en el circo jugando a los juegos en Hora del juego o tocando objetos en el modo Juego libre.

Preferencias

Puedes jugar con o sin música y con el vocabulario resaltado o no.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas.

En el caso de que detecte algún problema que no haya sido explicado anteriormente en este manual o defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Antes de llamar, por favor tenga en cuenta la siguiente información para poder facilitarla rápidamente:

- Nombre o modelo del producto. (El modelo siempre está situado en la parte de abajo o posterior del juguete).
- Problema presentado en el juguete.
- Acciones realizadas antes de que el problema surgiera.

Internet: www.vtech.es

Copyright 2012 **VTech**®. Todos los derechos reservados. **VTech**® y el logo de **VTech**® son marcas registradas de **VTech**®. **Storio**® es una marca registrada de **VTech**®. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2012 VTech
Impreso en China
91-009629-052 SP